

PERANCANGAN *TRIBUTE MOTION COMIC* “THANDARA DAN ARSIP GUNDALA”

Rangga Priadinta Alvanov Mansoor

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: ranggaranggios@yahoo.com

Kata Kunci : *ilustrasi, narasi, media, motion, aplikasi, internet*

Abstrak

Pada tahun 1969 dunia komik Indonesia dimasuki oleh gelombang pertama komik *superhero*. Komik *superhero* ini terpengaruh oleh komik komik Amerika pada Periode 1940-1969 yang biasanya menceritakan tentang petualangan seseorang dengan kemampuan yang melebihi manusia biasa. Salah satu komikus yang dikenal pada tahun 1969 tersebut adalah Hasmi, dengan karyanya Gundala Putra Petir yang berlanjut sebagai serial komik sampai dengan terbitan terakhirnya pada tahun 1988. Semenjak itu sudah dilakukan beberapa usaha untuk mengembalikan komik komik *superhero* patriot ini membentur kendala dengan stagnansi dari demografi pembaca. Dibutuhkan pemicu baru untuk menarik para pembaca generasi baru Indonesia untuk mengawetkan komik komik super hero patriot ini pada tahun 2010-an. Dengan demikian tujuan utama membuka demografik baru untuk karakter baru dalam dunia komik super hero Indonesia dapat menjadi legendaris seperti halnya Gundala dan Godam pada zaman keemasan Wid NS dan Hasmi. Dapat tercapai dalam lingkup target 15-25 tahun khususnya pria, dan *image original* karakter karakter tersebut masih dapat diapresiasi oleh generasi lama yang telah menikmati Gundala, Godam, Maza, dan Pangeran Mlaar mulai dari tahun 1969. Dan untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan eksplorasi baik dalam aspek media serta cerita untuk mengangkat *appeal* komik komik *superhero* ini sebagai *tribute*, bukan melewati proses redesign.

Abstract

In the year 1969, the first superhero comic genre entered the Indonesian market. These comics are influenced by the superhero comics that originated from USA that started in 1940-1969 period. This genre of comic usually tells a story about the adventures that a man or woman with higher capabilities than the usual human being struggling with crimes and secret identities. One of the most renowned Indonesian comic artist is Hasmi, with the Gundala, son of thunder as his most known serial work expanding within 23 series from 1969-1988. After the Hasmi Period, or also known as the Patriot era, there have been some efforts to reclaim the glory of the Indonesian superhero comic book, but these efforts have always suffered from stagnant demographic of readers. These comics need a new edge in pursue of a younger and newer generation to maintain the Indonesian superhero comics and to develop newer characters to attract new readers, just like Godam and Gundala in the Hasmi period. In order to attract the target, which are 15-to-25-year-old readers, these classic Indonesian superhero needs to be treated as a legend. And therefore, the solution is to create a tribute comic for Godam, Gundala, Maza, and Mlaar from 1969, and incorporate a new media, storyline and plot keeping in mind that these new aspects is to be a tribute, not as a redesign.

1. Pendahuluan

Komik Komik Superhero Indonesia mencapai era keemasannya pada tahun 1969 dengan dipimpin oleh seri Gundala ciptaan Hasmi (Harya Suryaminata). Lahir di Yogyakarta, 25 Desember 1955, Hasmi adalah salah satu komikus dan penulis skenario terkenal di Indonesia. Karyanya yang dikenal adalah Gundala Putra Petir, seorang tokoh dalam komik Indonesia. Sebanyak 23 judul buku seri Gundala terbit antara 1969-1988 (*Suara Merdeka* 2005). Sebuah fenomena dalam karya klasik komik komik superhero ini terjadi kembali. Komik Komik klasik ini di terbitkan kembali baik dalam bentuk komik cetak individual dan juga sebagai komik strip di dalam segmen Koran Kompas Klasika. Kali ini komik komik tersebut melibatkan banyak super hero klasik ciptaan Hasmi serta Wid NS. Respon masyarakat pun terhadap kemunculan komik strip di Klasika Kompas ini cukup baik, dengan pembaca yang memasukkan opininya ke dalam forum Koran online Kompas rata-rata berusia 35-40 tahun dan dominan pria (<http://Print.Kompas.com>; 2008).

Yang menarik dari fenomena ini adalah penurunan penjualan komik klasik super hero Indonesia. Walaupun mendapat respon positif dari para pembaca setianya, komik komik ini belum ada yang dapat kembali berjalan secara konsisten sebagai seri seperti yang terjadi pada era Hasmi dan Wid NS pada tahun 1969, selain dari komik strip Patriot yang dimuat di Koran Kompas. Berbagai teknis telah dicoba mulai dari redesign, seperti komik yang berjudul Godam reborn. Dimana Karakter Godam ciptaan Wid NS di desain ulang. Kemudian dengan usaha penerbitan ulang berbagai komik seri Gundala Putra Petir dalam bentuk cetak. Dan usaha yang terakhir adalah dengan penempatan komik strip pada segmen Koran Kompas Klasika yang terdiri dari 4 panel. Proyek ini melibatkan banyak komikus baru yang mengeksplorasi berbagai gaya gambar untuk mengerjakan naskah yang ditulis oleh Hasmi. Namun menjadi tidak

konsisten dalam hal gaya gambar karena system rotasi komikus yang dilakukan dalam tiap edisi seri cerita. Sedangkan dengan berbagai usaha tersebut, demografi pembaca komik klasik seperti komik patriot ini belum juga meluas. Demografi pembaca tetap pada usia 35-40 tahun. (<http://Print.Kompas.com>; 2008) Dari fenomena di atas, dapat ditemukan beberapa masalah, masalah tersebut adalah Dibutuhkannya perluasan demografi para pembaca Komik Patriot untuk mempertahankan kelanjutan karya komik asli Indonesia, Khususnya dalam genre Komik Super Hero. Serta kurangnya Eksplorasi media komik diluar media cetak. Bertujuan untuk meremajakan kembali komik Indonesia khususnya dalam genre komik super hero. Namun bukan lewat metode redesain dan penerbitan ulang. Melainkan dengan metode pembuatan karya baru sebagai *tribute* akan komik serta karakter karya Hasmi dan Wid NS. Dapat tercapai dalam lingkup target 15-25 tahun khususnya pria, dan *image original* karakter karakter tersebut masih dapat diapresiasi oleh generasi lama yang telah menikmati Gundala, Godam, Maza, dan Pangeran Mlaar mulai dari tahun 1969. Lingkup penelitian dilakukan lewat data komik komik asli karya Hasmi dan Wid NS yang diterbitkan dari tahun 1969 sampai dengan berakhirnya seri Gundala pada tahun 1988. Kemudian juga karya putra dari Hasmi, Fajar Sungging yang berjudul Godam Reborn yang diterbitkan tahun 2008. Sedangkan untuk lingkup karya, akan mengangkat karakter dari komik Patriot, yang menyertakan Gundala, Godam, Pangeran Mlaar serta Maza dalam komik ini.

Metodologi Perancangan

- a. Pengumpulan Data: Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur serta wawancara dengan para tokoh yang berpengaruh dalam perkembangan komik patriot. Dimulai dari Hasmi serta penerbit Bumi langit. Juga dengan studi dengan metode perbandingan Antara komik super hero lain dengan komik super hero patriot sebagai landasan penelitian.
- b. Analisis: menggunakan teori sebagai landasan mengolah data, Seperti *Wizard How to Draw: Character Creation* (Kubert, 2008:7-9) yang membicarakan tentang bagaimana sebuah karakter komik tercipta dan dapat menyentuh pembacanya dengan efektif. *Teori Sequential Art* (McCloud, 1993:7) yang menjelaskan bagaimana sebuah komik dapat menyampaikan pesan kepada pembaca, dan bagaimana pesan tersebut dapat tersampaikan kepada pembaca sehingga tidak terjadi kebingungan diantara pembaca dalam menginterpretasikan komik sendiri. *Teori menuju stabilitas* (Bonneff 1974:43) yang menyatakan bahwa komik komik Indonesia belum mencapai nilai originalitas yang maksimal, dan itu lah penyebab komik Indonesia seperti komik patriot ini belum bias bersaing dengan *manga* maupun komik super hero barat. Dan yang Terakhir adalah Definisi Motion Comic (www.digitalmotioncomics.com) merupakan hasil pendapat dari penelitian website yang merintis trend motion comic. Serta yang mendefinisikan motion comic sebagai salah satu saran baru untuk menyediakan pembaca dengan komik yang bias dibaca dimana saja, namun tidak kehilangan kualitas keterbacaannya. Melainkan menaikannya dengan teknik motion comic.
- c. Perancangan: dengan bekal dari analisis yang menjawab latar belakang masalah, menghasilkan lingkup desain serta target usia dari karya desain tersebut. Dengan lingkup desain yang sudah tersedia dilanjutkan dengan konsep perancangan dan kemudian di akhiri dengan karya final yang direspon oleh masyarakat untuk menjawab isu kemunduran yang dialami oleh komik patriot tersebut.

2. Proses Studi Kreatif

Merancang sebuah komik tribute yang kontennya melibatkan karakter karakter komik patriot seperti Godam, Gundala, Maza dan Pangeran Mlaar. Namun tidak memunculkan karakter karakter tersebut secara eksplisit. Tujuannya agar penyimak yang ditargetkan, yaitu pria berusia 15-30 tahun melihat para karakter tersebut sebagai sebuah legenda. Bukan sebagai karakter yang diredesain untuk menjadi relevan pada masa kini. Komik rancangan akan memfokuskan diri pada dua karakter super hero baru. Sedangkan untuk konten cerita rancangan sendiri akan menggunakan cerita oisnil, yang asal muasalnya berhubungan dengan cerita cerita pada cerita komik patriot sendiri. Untuk menegaskan aspek tribute yang ingin dimunculkan pada rancangan. Teknis eksekusi akan menggunakan teknik motion comic, untuk dapat di simak target secara efektif. Target dengan demografi 15-30 sangat aktif menggunakan media social dan internet, sering kali dalam bentuk mobile menggunakan smart phone ataupun tablet. Dengan menggunakan teknis motion comic ini, distribusi comic dapat secara efektif mencapai target. Karena motion comic adalah perkembangan dari digital comic yang banyak digunakan sebagai media promosi para studio komik besar untuk mempertontonkan seri komik baru. Desain karakter didapat dari hasil penelitian dengan teori Manga Matrix (Yoshimoto, 2012:15), yang menghasilkan kesimpulan desain karakter tersebut. Dengan masih menggunakan atribut seperti halnya karakter super hero patriot.



Gambar 1. Hasil Studi Karakter Dengan Metode *Manga Matrix*

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Merancang sebuah komik yang menceritakan tentang para super hero ciptaan hasmi yang telah memasuki masa pensiun, dan dianggap sebagai sebuah legenda. Karakter utama komik berperan sebagai seseorang yang ingin menggantikan mereka serta mengidolakan para patriot. Hal ini dirancang untuk menimbulkan ketertarikan pembaca target serta melihat karya karya hasmi sebagai suatu legenda. Menginformasikan pembaca bahwa pada suatu zaman, Indonesia juga mempunyai komik super hero. Narasi karya juga menampilkan flash back sang karakter utama dalam pelatihannya untuk menjadi seorang super hero. Narasi ini dikemas dalam rancangan motion comic yang lebih memudahkan distribusi rancangan kepada pembaca dibandingkan dengan komik cetak.

Rancangan menggunakan dua suasana warna, suasana pertama menggunakan warna warna kelabu seperti abu abu dan hitam sebagai warna dominan. Dengan beberapa aksen warna kuning dan merah. Hal ini bertujuan untuk memberi kesan gelap dan suasana malam, *setting* untuk mendukung cerita yang bersifat misteri.

Rancangan menggunakan 3 jenis font, yaitu Bebas; untuk penggunaan dialog yang dilakukan oleh karakter komik. Mengemas pembicaraan biasa yang membutuhkan keterbacaan tinggi serta mudah ditangkap mata pembaca. Font yang kedua adalah Scripture; Font yang digunakan untuk menggambarkan suasana aksi ataupun dialog yang bersifat teriakan oleh karakter. Menampilkan jenis visual yang kasar serta dinamis.

Tampilan arah baca rancangan menggunakan arah kanan ke kiri, yang berdasarkan pada arah baca pembaca standar Indonesia. Serta menggunakan arah baca atas ke bawah. Arah baca ini juga berdasarkan pada cara baca pembaca Indonesia, yang merupakan target utama dari rancangan. Rancangan mengkombinasikan arah baca ini dengan tujuan untuk menangkalkan aspek kemungkinan bosannya pembaca dengan hanya satu arah baca yang konstan.

Media *Motion Comic* sendiri merupakan percampuran dari animasi, dalam kasus ini teknis motion graphic dengan komik. Komik menyediakan cerita serta karakter dan asset visual, sedangkan motion graphic memberikan dampak baru bagi para pembacanya. Sedangkan untuk variabel balon kata, yang dalam beberapa kasus digantikan oleh suara manusia seperti animasi, masih diperdebatkan dalam arti baik atau tidaknya. Ada pendapat yang menyatakan bahwa *Motion Comic* haruslah menggunakan balon kata, namun dalam beberapa kasus komik konvensional pun tidak menggunakan balon kata seperti yang diperdebatkan. Sehingga khusus untuk penyampaian dialog masih belum bisa dipastikan untuk menggunakan suara atau pun balon kata. Hal yang ditekankan disini adalah unsur gerakan yang ditambahkan di dalam komik merespon dengan kemajuan teknis pengerjaan komik konvensional yang menyediakan gambar yang diurutkan dalam panel, *Motion Comic* menggerakkan gambar di dalam panel tersebut sehingga satu panel dapat merangkum beberapa sekuens cerita.



Gambar 2. Proses Ilustrasi Komik Rancangan

Konsep visual melibatkan warna, panel, penggunaan tata Bahasa serta gaya gambar. Tata Bahasa menggunakan kosa kata Bahasa Indonesia semi-formal seperti halnya kosa kata pada komik patriot. Namun tentu kosa kata mengalami sedikit perubahan dengan perkembangan zaman, namun tetap mempertahankan segi semi formal Bahasa yang relevan. Cerita sendiri akan berfokus pada sang karakter utama yang mengidolakan para super hero patriot, sehingga kosa kata sang karakter utama akan lebih santai daripada kosa kata para super hero patriot. Untuk memperkuat karisma para super hero yang dalam karya rancangan akan dikemas sebagai seorang legenda. Untuk gaya gambar menggunakan banyak blok hitam yang terinspirasi dari karya karya Mike Mignola, gaya gambar ini dinilai dapat menimbulkan kesan misteri serta banyak permainan cahaya yang mendukung cerita komik yang bersifat misteri. Dalam hal penyelidikan penulisnya para patriot dalam cerita komik yang dirancang penulis.

Pemilihan warna terinspirasi oleh karya karya Mike Mignola yang sebelumnya sudah diteliti oleh penulis lewat laporan seminarnya. Hal yang paling terlihat dalam pemilihan warna adalah banyak menggunakan warna merah serta kuning dengan berbagai kombinasi. Penggunaan warna ini akan berupa blok yang rigid untuk menciptakan kesan kuat dan kontras. Warna juga secara khusus menggunakan warna merah dan kuning untuk menandakan sekuens sekuens flashback. Hal ini dirancang berdasarkan karya alan moore dalam komik watchmen, dimana sang komikus selalu menggunakan warna dasar secara monokrom untuk membedakan alur waktu dalam satu cerita.

Rancangan menggunakan teknis blocking warna hitam yang mirip dengan komik patriot. Blocking hitam digunakan untuk menggambarkan bayangan serta mood rancangan. Dalam segi konten, rancangan juga menggunakan genre komik super hero dan menggunakan banyak adegan perkelahian serta action sebagai visual klimax. Dalam segi desain karakter, berdasarkan penelitian manga matrix karakter divisualisasikan menggunakan fixed form, dengan proporsi manusia normal seperti komik patriot. Begitu juga dengan kostum, kostum karakter menggunakan outer wear seperti Gundala dan pangeran Mlaar, dengan aksesoris pada bagian tangan.

Perbedaan visual yang paling besar adalah dalam penggunaan warna dalam rancangan. Penggunaan warna pada komik patriot menggunakan banyak gradasi serta bervariasi. Sedangkan rancangan menggunakan rancangan yang bersifat two tone, Selain perbedaan dalam penggunaan gradasi pada warna karya, perbedaan juga terdapat pada layout panel dari komik. Bila komik komik super hero pada umumnya mengambil acuan portrait pada visual nya, karya penulis menggunakan acuan landscape. Untuk mengakomodir ruang baca pada layar laptop ataupun tablet pc yang digunakan dalam teknis motion comic.



Gambar 3. Poin Animasi Pendek dan Layout Rancangan

Eksekusi karya dilakukan secara manual, kemudian melewati pewarnaan secara digital. Karya akhir akan berupa video. Yang bertujuan untuk dapat secara mudah diunggah ke berbagai media social dan dapat disimak oleh target secara mobile. Media karya final akan dikenal dengan sebutan motion comic. Sedangkan untuk media pendukung akan digunakan media social youtube ataupun vimeo, yang sudah dikenal secara luas dalam mendistribusikan karya karya berformat video.

Penggunaan Format Video didasarkan pada teknis Motion Comic yang membutuhkan media yang mampu menunjang pergerakan pada suatu gambar digital serta mempunyai kemudahan distribusi dalam bentuk data untuk disebarakan ke dalam suatu media social dan dapat mencapai target pembaca yang aktif menggunakan *gadget* seperti *smartphone* ataupun *tablet pc*.

Teknis eksekusi akan menggunakan teknik motion comic, untuk dapat di simak target secara efektif. Target dengan demografi 15-30 sangat aktif menggunakan media social dan internet, sering kali dalam bentuk mobile menggunakan smart phone ataupun tablet. Dengan menggunakan teknis motion comic ini, distribusi comic dapat secara efektif mencapai target. Karena motion comic adalah perkembangan dari digital comic yang banyak digunakan sebagai media promosi para studio komik besar untuk mempertontonkan seri komik baru.



Gambar 4. Tampilan Final Rancangan

4. Penutup / Kesimpulan

Untuk memberikan solusi atas isu kurangnya perluasan demografi pembaca komik komik super hero Indonesia, dibutuhkan penggunaan media baru selain media cetak. Karena persaingan komik cetak Indonesia dengan komik cetak import bersifat timbang. Dengan teknis cetak, pembaca lah yang harus datang ke toko buku untuk membeli komik. Sedangkan dengan menggunakan distribusi digital, komik lah yang mendatangi para pembaca tanpa perlu melewati perbandingan dengan komik impor seperti yang terjadi di toko buku pada umumnya. Dengan mudahnya akses terhadap karya, maka keinginan pembaca untuk menyimak pesan yang disampaikan pun meningkat. Sehingga target pembaca akan lebih tertarik kepada karya karya hasmi serta karakter super hero patriotnya. Menyadarkan pembaca bahwa komik super hero itu ada, dan butuh perhatian yang lebih untuk kemajuannya.

Rancangan menemui beberapa kendala dalam menyampaikan pesan kepada target, diantaranya adalah timing dari sekuens yang pada beberapa kasus kurang tepat. Karena kurangnya kontro pembaca dalam transisi sekuens seperti halnya komik cetak. Kemudian kurang eratnya plot cerita dengan plot cerita komik patriot sendiri. Dari uji coba yang dilakukan, pembaca kurang bisa mengaitkan plot cerita dengan karakter-karakter komik patriot. Yang berarti dibutuhkan perbaikan plot pada karya untuk menyampaikan pesan yang diinginkan pada tujuan dan lingkup karya

Daftar Pustaka

- MCCLLOUD, Scott. 1993. *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York, Harper Collins Publisher
- BONNEFF, Marcel. 2008. *Komik Indonesia*. Jakarta, Keperpustakaan Gramedia Indonesia
- KUBERT, Joe, Jim Lee, Sean Chen. 2008. *How to Draw. Wizard How to Draw: Character Creation*. New York, Wizard Entertainment
- TSUKAMOTO, Hiroyoshi. 2012. *Manga Matrix*. New York, Harper Collins Publisher
- SUARA MERDEKA, http://www.suaramerdeka.com/jagoan_jagoan_komikindonesia/1908718618/21-07-05. (Diunduh pada tanggal 13 januari 2014)
- KOMIK INDONESIA, <http://www.komikindonesia.com/modules.php?name=News&file=article&sid=21> 2008. (Diunduh pada tanggal 13 januari 2014)
- KOMPAS, [Http://Print.Kompas.com/Klasika/Kartun](http://Print.Kompas.com/Klasika/Kartun). (Diunduh pada tanggal 13 januari 2014)
- BUCKLEY, <http://www.internationalhero.co.uk/g/godam.htm>. (Diunduh pada tanggal 27 februari 2014)
- RADAR BANJARMASIN, <http://www.jagoanindonesia.com/hasmi-legacy-komik.htm> (Diunduh pada tanggal 1 maret 2014)
- PUBLIC LIBRARIES, <http://publiclibrariesonline.org/2013/02/comics-and-collection-development/.htm> (Diunduh pada tanggal 1 maret 2014)
- MARVEL ENTERTAINMENT, www.marvel.com/Events. (Diunduh pada tanggal 1 maret 2014)
- WATCHMEN MOTION COMICS, www.watchmenmotioncomic.com/resume_episode (Diunduh pada tanggal 1 maret 2014)